
Símbolos do Velho e Novo Mundo: Possíveis Diálogos Entre Charles Peirce e Jean Chevalier em Hora De Aventura¹

Janiclei Mendonça²
Universidade Tuiuti do Paraná

RESUMO

A série de animação Hora de Aventura (Pendleton Ward, 2007) evoca em sua narrativa, para além de uma estrutura rizomática e hipertextual, uma ampla gama de símbolos (aparentemente) refletindo a natureza fragmentada e plurivocal de uma sociedade na qual o indivíduo reconfigura-se constantemente (HALL, 2013). Nesse sentido, o presente texto objetiva realizar uma análise semiótica associada a leitura mítica de alguns personagens importantes da trama, traçando diálogos entre Peirce e Chevalier para, então, verificar os diálogos estabelecidos entre Semiótica e Mito na obra audiovisual no intuito de compreendê-la enquanto reflexo de produção/leitura de uma narrativa contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: Hora de Aventura; Audiovisual; Hipertexto; Mito; Semiótica.

INTRODUÇÃO

Criada em 2007, a série de animação Hora de Aventura (Pendleton Ward) evoca em sua narrativa, para além de uma estrutura rizomática e hipertextual, uma ampla gama de símbolos (aparentemente) refletindo a natureza fragmentada e plurivocal de uma sociedade na qual o indivíduo reconfigura-se constantemente (HALL, 2013), assumindo, portanto, uma identidade camaleônica (BAUMAN, 2014).

Produzida pela equipe de Pendleton Ward e transmitida pela Cartoon Network, Hora de Aventura dialoga com o público infantil e adulto (embora apresente classificação etária para 12 anos) e carrega em si características inerentes do amadurecimento das narrativas de série de animação produzidas para televisão³, inclusive em termos de símbolos. Nesse ínterim, além da estrutura narrativa, torna-se necessária a reflexão desses símbolos presentes na obra e como eles são articulados na narrativa seriada para a produção de sentidos.

Dessa maneira, ainda que brevemente, o presente texto perpassará por áreas como sociedade, indivíduo, Semiótica e símbolos para levantar alguns pressupostos

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens: Estudos do Cinema e Audiovisual. Universidade Tuiuti do Paraná. janiclei.mendonca@gmail.com

³ Hora de Aventura é uma série de animação produzida para um canal de TV a cabo e está disponível na internet, mas não é veiculada em TV aberta. No entanto, como o que se investiga no trabalho é a narrativa e não a recepção dessa pelo público que tem acesso a série, a dicotomia TV fechada x TV aberta não entra na discussão.

teóricos iniciais para o aprofundamento futuro. Assim, os autores revisitados para o trabalho são Charles S. Peirce, David Harvey, Stuart Hall, Zigmunt Bauman e Jean Chevalier. Em relação à metodologia, o trabalho se desenvolverá por meio de pesquisa bibliográfica e análise semiótica dos personagens Glob, Mini-mantícura e Rei de Marte, selecionados a partir do episódio intitulado “Filhos de Marte” (Ep. 4, 4ª Temporada, 2014). No entanto, é válido ressaltar que esse trabalho é uma primeira incursão em uma área que será melhor explorada na tese da autora e, portanto, o texto tem caráter exploratório e não intenciona solucionar as questões apresentadas, mas levantar pressupostos que forneçam base para uma discussão posterior.

Contemporaneidade e narrativa

Estratégia narrativa não é privilégio de um único contexto. No decorrer da evolução das mídias, as narrativas têm recebido diferentes tratamentos e formatos que as (re) atualizam constantemente, conforme uma série de codificações contextuais, ou seja, da oralidade às mídias eletrônicas, o contar histórias tem se desenvolvido no interior de contextos de produção e cultura específicos e, portanto, carrega em sua estrutura aspectos da configuração sociocultural em que a narrativa é elaborada. Desse modo, a visão que permeia o trabalho é a de uma narrativa elaborada intrinsecamente aos movimentos socioculturais, sendo ao mesmo tempo reflexo e promotora de novos olhares e modos de leitura e produção de obras audiovisuais contemporâneas. Mas quando se fala em contemporaneidade, quais são as características que podem influenciar as narrativas, em especial as séries de animação?

Apesar desse trabalho não adotar o termo pós-modernidade, por uma série de divergências sobre esse, é das características projeto pós-moderno que se busca os pressupostos fundamentais para a compreensão da relação sociedade, indivíduo e narrativas. Nesse sentido, pensar o contemporâneo a partir do pós-modernismo é levar em consideração um movimento que se estrutura a partir do efêmero, fragmentário, descontínuo e caótico, fatores esses que já faziam parte do projeto modernista, mas que se intensificaram na contemporaneidade de maneira a não serem transpostos, tampouco buscam ser definidos, configurando-se em um projeto que imerge nas fragmentárias e caóticas correntes de mudança, como se isso fosse tudo o que existisse (HARVEY, 2006, p. 49).

Somado a isso, Bauman (2014) propõe uma contemporaneidade que se expande, diluindo-se em uma cultura líquida, fluída, ou seja, que para além do efêmero, fragmentário, descontínuo e caótico transforma-se continuamente, reelaborando-se em novas formas culturais. E em meio a essas constantes configurações, o indivíduo tem papel central ao adaptar-se, em grande medida, a essa fluidez, revelando dessa maneira uma identidade concatenada por diversas outras identidades abertas, contraditórias, inacabadas e fragmentadas (HALL, 2014, p. 28), que, por sua vez, pode ser denominada de identidade camaleônica (BAUMAN, 2013) graças à capacidade do indivíduo de se metamorfosear conforme sua necessidade e/ou desejo.

A partir do exposto, observa-se que o caminho mais provável das narrativas (em especial a audiovisual) indicia justamente a reflexão e/ou transposição desse pensamento caótico e aparentemente desconexo em sua estrutura. E o que dizer sobre os símbolos? Esses que, primordialmente, fazem parte das narrativas orais e acompanharam a evolução e a manutenção das comunidades primitivas que muitos teóricos afirmam ser o embasamento do mundo como o conhecemos hoje? Uma vez que se reconhece em Hora de Aventura a existência desses símbolos primordiais em sua narrativa, como eles se fazem presentes e desempenham sua função na série já que convivem com a diluição e o apagamento de memórias culturais em detrimento da constante transformação da sociedade e dos indivíduos?

Torna-se, portanto, necessário compreender o que é símbolo. Para efeito deste trabalho, abordam-se dois conceitos de símbolo: por um lado, há o símbolo de Peirce; por outro, o símbolo de Chevalier. Símbolos de naturezas diferentes, mas que em algum momento dialogam.

Para Peirce, o símbolo está ligado ao conceito de *Thema*, de Burgersdicius, que remete a um

[...] signo que, tal como uma palavra, está ligado a seu objeto por uma convenção de que deve assim ser entendido, ou então por um instinto natural ou por um ato intelectual que o toma como um representativo de seu objeto, sem que necessariamente ocorra uma ação qualquer que poderia estabelecer uma conexão fatural entre signo e objeto (PEIRCE, 2015, p. 76).

Entre as suas dez tricotomias, Peirce apresenta a tricotomia ícone, índice e símbolo, situando-os em Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. Assim, na Primeiridade (quali-signo) o signo (ícone) é uma qualidade, ou seja, produz um sentimento vago e indivisível, uma sensação. Na Secundidade (sin-signo) o signo torna-

se índice, pois tem relação com o objeto do qual faz parte ou está existencialmente conectado. Por fim, na Terceiridade, o signo é símbolo (legi-signo), isto é, o signo é lei, não é singular, mas geral.

Nesse sentido, situado na Terceiridade, o símbolo extrai o seu poder de representação que é carregado por uma lei que, por convenção ou pacto coletivo, determina que aquele símbolo represente seu objeto (SANTAELLA, 2012, p. 104 e 105).

Para Chevalier, o símbolo apresenta outra natureza: está arraigado na cultura e fala diretamente ao imaginário e à alma do indivíduo. O símbolo, enquanto constructo de fé e de reconhecimento entre os indivíduos, indica o sentido de sua orientação interior. Assim, acaba por se tornar mais que apenas um signo, ou seja, para além da significação precisa da interpretação, e essa de certa predisposição. O símbolo é carregado de afetividade e humanismo, joga com estruturas mentais e supõe uma ruptura do plano, uma descontinuidade, uma passagem para outra ordem (CHEVALIER, 1986). No interior do mito, esses símbolos corroboram para o fornecimento de modelos para a conduta humana e, justamente por isso, conferem significação e valor à existência, uma vez que cada símbolo é um microcosmo, um mundo total, e manifesta-se pluridimensionalmente expressando, com efeito, bipolaridades como céu e terra, espaço e tempo, imanência e transcendência. Dessa forma, o símbolo associa-se a uma experiência totalizante e, portanto, não se pode captar seu valor sem que haja uma transposição para o ambiente no qual ele vive (CHEVALIER, 1986).

A partir do exposto, observa-se que ambos os símbolos se constroem coletivamente, ou seja, não se trata de uma criação individual, mas de uma convenção partilhada culturalmente que se materializa conforme as leis, crenças e convenções, mas que ainda assim é suscetível a interpretações individuais conforme a bagagem cultural de cada sujeito.

Desse modo, os símbolos se fazem presentes nas sociedades antigas e contemporâneas, sendo (re) visitados e disseminados – em diferentes níveis – por meio das narrativas. No que concerne à Hora de Aventura, como esses símbolos são (re) apropriados e (res) significados na série de animação, uma vez que o público-alvo (aqui o infantil) possivelmente não tem conhecimento suficiente sobre os símbolos primordiais? Como já mencionado, Hora de Aventura se baseia em uma narrativa que

privilegia os símbolos (míticos e atuais⁴), apropriando-se de suas estruturas e (res) significando-os em sua narrativa. Por isso, fica a questão: se é fato que a série de animação traz amalgamados em sua narrativa símbolos míticos e atuais, seria possível fazer uma leitura semiótica dos símbolos míticos em Hora de Aventura, ou seja, utilizar-se da estrutura dos signos de Peirce para ler os símbolos de Chevalier? É possível que os símbolos de Peirce dialoguem com os símbolos de Chevalier em algum momento?

Essa é a leitura que justamente se intenciona neste trabalho. Eis, portanto, uma primeira tentativa de análise semiótica realizada sobre os símbolos de Chevalier.

Os símbolos de Hora de Aventura

1. Mantícura

De origem Persa, a Mantícura (ou Manticore) é uma criatura mitológica, apresentada sob forma híbrida com corpo de leão, cabeça de homem, rabo de escorpião e asas de dragão. Sua representação varia de cultura a cultura.

Criada para explicar o desaparecimento de pessoas, a Mantícura era uma espécie de monstro que devorava homens enquanto cantava para distraí-los ou amedrontá-los e, devido à sua couraça, era uma criatura imune à maioria dos feitiços. A função do símbolo da Mantícura era, portanto, advertir aos homens daquelas comunidades primordiais sobre os perigos que rondavam as matas.

Em Filhos de Marte (2014), observa-se que o mesmo símbolo Persa está presente na figura da Mini-Mantícura, presa em uma garrafa pelo Mágico⁵. Assim, ao analisar semioticamente o símbolo, verifica-se que a mesma figura mitológica temida pelos homens se encontra diminuída, destituída de sua força e pede socorro a Finn⁶, chamando-o de covarde.

Graficamente, a Mini-Mantícura mantém na primeiridade uma impressão hostil, que é confirmada na secundidade pela aparência híbrida. No entanto – e já na terceiridade –, diferentemente do símbolo mitológico, a Mini-Mantícura não devora nenhum personagem. Sua agressividade primordial revela-se verbalmente, isto é, sua violência física (originariamente) se transforma em violência psicológica, como se revela no diálogo entre a Mini-Mantícura e Finn (10:18 min):

⁴ No sentido de símbolos criados recentemente e que não pertencem ao universo do mito.

⁵ Personagem de Hora de Aventura cujos poderes mágicos são usados para o mal, e que, por esta razão, é caçado no episódio.

⁶ Finn, assim como Jake, é o protagonista da série de animação. Último humano vivo na terra, ele incorpora a figura do herói e incursiona por várias aventuras.

Finn: Vai, dá o fora daqui, Mini-Mantícure!

Mini-Mantícure: Tanto faz. Não pedi sua ajuda.

Finn: Credo... O quê?

Mini-Mantícure: Eu sou o verdadeiro covarde que se esconde das emoções como um vampiro pelado se esconde da luz. Obrigada, grande herói! Fui libertado da garrafa. Minha prisão é a vergonha. Minha prisão é a vergonha!

Quando analisado segundo a tríade de Peirce, verifica-se que o símbolo Mantícure acaba por ter seu significado deslocado, ou seja, apesar do ícone e do índice remeterem ao símbolo mítico da Mantícure, o mesmo símbolo é apropriado e ressignificado na narrativa, sendo a ele atribuído uma natureza, até então, de fragilidade. De devorador de homens, a Mantícure se torna refém destes ao ser aprisionada pelo Mágico, fato esse que na narrativa mitológica seria um feito, dado que a Mantícure é imune à maioria dos feitiços.



Figura 01: representação Mantícure



Figura 02: Mini-Mantícure

2. Grob Gob Glob Grod⁷

No mesmo sentido, verifica-se no personagem Glob o símbolo mítico de origem Hindu, denominado Brahma. Ser mágico representado pela figura de um homem com quatro faces, Brahma é o deus hindu da criação e o primeiro deus da Trimurti, a sagrada trindade hindu. Entre as lendas que contam a origem de Brahma, duas são mais recorrentes: de acordo com uma das versões, Brahma criou as águas cósmicas e depositou nelas uma semente. A semente então se tornou um ovo de ouro, do qual Brahma ressurgiu mil anos depois. Depois disso, Brahma criou o universo e todas as coisas nele. Já a outra versão conta que Brahma nasceu de uma flor de Lótus que brotou do umbigo de Vishu.

Em Hora de Aventura, o personagem Glob é elaborado a partir do ícone e índice de Brahma. Em termos de primeiridade, a figura de Glob incita ao mágico, ao fantástico, que na secundidade se justifica por meio dos índices, ou seja, os atributos físicos que compõem o personagem como as quatro faces, seu porte diplomático, sua função no reino de Marte e sua influência no universo como um todo. Já em nível de terceiridade, Glob se consolida como o símbolo da sabedoria e prontidão, pois se revela personagem influente no dinamismo do universo da série.

Tendo como base o mito Hindu, verifica-se que Glob, assim como Brahma, está relacionado não apenas com a criação do universo, como também com a sua proteção. No entanto, em Hora de Aventura Glob não é apresentado como deus soberano. Ele é servo do Rei de Marte.



Figura 03 – Representação Brahma

⁷ Esse é o nome completo do personagem; cada uma das faces é representada por cada um dos nomes, mas o personagem é conhecido apenas como Glob.



Figura 04 – Glob

3. Rei de Marte

Dessa maneira, se adentra ao terceiro símbolo selecionado em Filhos de Marte, o rei. Nesse ponto, no entanto, observa-se um fenômeno que diferencia esse símbolo da Mantícara e de Brahma. O rei de Marte se revela atual, contemporâneo da cultura norte-americana.

Representado pela figura de Abraham Lincoln, o personagem é concatenado por significações elaboradas em âmbito mítico, mas por uma cultura recente, uma convenção ou senso comum que remete à imagem de um mártir.

Historicamente, Abraham Lincoln foi o 16º presidente dos Estados Unidos e governou de 1861 a 1865, quando foi assassinado. Lincoln liderou o país durante sua maior crise interna, a Guerra Civil Americana, preservou a união, aboliu a escravidão, fortaleceu o governo e modernizou a economia. Como primeiro presidente na história da política norte-americana a ser assassinado, Abraham Lincoln é até hoje considerado por estudiosos e pelo povo como um dos três maiores presidentes dos Estados Unidos da América.

Quando se volta para Filhos de Marte, constata-se que a elaboração de um personagem à imagem de Abraham Lincoln, que na primeiridade evoca toda comoção e prestígio de um representante do povo, fato que se confirma na secundidade pelos índices que constituem o personagem, remetendo-o aos traços físicos do ex-presidente, ou seja, sua feição e vestes, tendo junto a ele a poltrona na qual foi perpetuado como estátua.

Assim, a forma de elaboração do personagem acaba por compreender na terceiridade um campo complexo de convenções e senso comum sobre o presidente Abraham Lincoln que, no episódio Filhos de Marte julga o Mágico em plebiscito (nesse momento, o Mágico era Jake que foi vítima de um feitiço de troca de corpo pelo Mágico no início do episódio) pelos crimes cometidos ao povo de Marte, fugindo mais tarde para a Terra para evitar o julgamento. Como punição, o Mágico foi condenado à morte, sem que os demais reconhecessem no personagem a figura de Jake. Ao descobrir que o Mágico era, na verdade, Jake, o rei de Marte vai até ao mundo dos mortos negociar com a Morte⁸ para trazer Jake à vida. Como a Morte não aceitou negociar, o rei não tem outra opção ao não ser dar sua vida pela de Jake, tornando-se uma estátua. Nesse ponto, a série faz menção direta, um hipertexto, da imagem perpetuada de Lincoln sentado em sua poltrona.

Verifica-se, com isso, que o discurso do rei de Marte coincide com os ideais preconizados por Abraham Lincoln e (longe de defender a validade ou não do ponto de vista da série de animação) observa-se que, em nível de terceiridade, há o reforço do discurso de uma figura pública nacional forte e de grande influência entre o povo, configurando essa figura em símbolo de liberdade, igualdade e democracia.



Figura 05 – Estátua de Abraham Lincoln

⁸ Personagem que governa o mundo dos mortos e tem contato com alguns personagens do mundo de OOO.



Figura 06 – Rei de Marte

Considerações finais

Pensar sobre a narrativa de Hora de Aventura pressupõe também refletir sobre a apropriação e ressignificação de símbolos que se materializam e guiam a elaboração de discursos e significados no interior da narrativa da série de animação, ou seja, para compreender o desenvolvimento, a mecânica e os diversos campos semânticos abordados pela série é necessário, ainda, considerar os símbolos envolvidos e suas relações com o enredo e cultura a partir dos novos olhares e produções no bojo da contemporaneidade. Isso implica, por sua vez, em analisar o contexto de produção e consumo dessa narrativa em um contexto que se refaz constantemente, cuja a memória cultural se dilui nos movimentos de refacção identitária e no qual os indivíduos assumem diferentes posicionamentos que, por conseguinte, influenciam nas diferentes maneiras de ler e produzir. Com isso, encontra-se um contexto propício ao desenvolvimento de uma narrativa complexa que (re) introduz em sua estrutura os símbolos do velho e do novo mundo como força motriz. A partir dos símbolos analisados no episódio Filhos de Marte, observa-se que Hora de Aventura reúne em seu DNA símbolos que se transmutam, que dialogam com velhos e novos significados. Na série, o que devora homens é devorado pela vergonha, o criador de universos se torna o guardião e servo fiel, e a figura pública se torna rei e barganha com a morte pelos seus. Assim, o híbrido se amalgama à estrutura da série e se configura em gene.

Nesse sentido, é possível averiguar também que, apesar de suas naturezas diferentes, o símbolo para Peirce, assim como para Chevalier, parte do pressuposto de

uma convenção, e cada qual vai incitar sua significação conforme a cultura em que está inserido. A primeira, se estrutura a partir de leis e convenções lógicas, de comum senso. A segunda se configura a partir de convenções mágicas, ancestrais e recorre constantemente ao imaginário.

Mas talvez o que mais incita a curiosidade da autora do presente texto é saber se, de alguma maneira, esses símbolos podem dialogar entre si, e o que se verificou é que, ainda que brevemente, podem ser estabelecidas conexões entre os dois símbolos. Umas mais fortes, outras mais fracas. A leitura do símbolo primordial pelo símbolo de Peirce se mostrou, até o momento, possível e, portanto, são essas aproximações e afastamentos, a partir dessa leitura, que apontam para a necessidade de um aprofundamento posterior das análises realizadas neste artigo para se estabelecer a malha de relações simbólicas no interior de *Hora de Aventura*, na busca pela compreensão do multiverso construído para a série de animação e seu impacto em um mundo em que o mítico é diluído (em muitos momentos até mesmo apagado) nas narrativas contemporâneas.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zigmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013
- CHEVALIER, Jean. **Diccionario de los símbolos**. Barcelona: Editorial Herder S.A., 1986
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014
- HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 1992
- PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2015
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2012
- <http://portal-dos-mitos.blogspot.com.br> - Acessado em 10/12/2016 às 20h

Referência audiovisual

- FILHOS DE MARTE**. *Hora de Aventura*. Estados Unidos, 2014. Pendleton Ward.